

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
INPRES UNGGULAN BTN PEMDA KOTA MAKASSAR**

***DEVELOPMENT OF GRAPHIC MEDIA IN IPS LEARNING TO GROW THE
INTEREST OF LEARNING STUDENTS IN THE PRIVATE VOCATIONAL
SCHOOL OF INPRES UNGGULAN
BTN PEMDA KOTA MAKASSAR***

SUSILAWATI SUWADI



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR INPRES UNGGULAN BTN PEMDA KOTA MAKASSAR

Susilawati Suwadi

Universitas Negeri Makassar

Email : susilawatisuwadi1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh (1) Gambaran kebutuhan produk media grafis dalam pembelajaran IPS, (2) Desain produk media grafis dalam pembelajaran IPS, (3) Gambaran kevalidan dan keefektifan produk media grafis dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk keperluan pembelajaran. Prosedur pengembangan mengacu pada tahapan pengembangan dilakukan dengan tahapan Analisis (*Analyzis*), tahapan Rancangan (*Design*), tahapan pengembangan (*Development*), tahapan Implementasi (*Implementation*), dan tahapan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data digunakan studi pustaka, lembar observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan analisis deskriptif kualitatif, analisis data validitas media pembelajaran dan analisis data kepraktisan media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dimulai dari proses validasi oleh 2 orang pakar media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga diperoleh hasil sangat valid dan praktis yang akhirnya dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat belajar yang mengakomodasikan keterlibatan peserta didik secara aktif dan menemukan konsepnya sendiri. Dengan demikian keefektifan produk media grafis dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Hasil uji coba lapangan berada pada kategori praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Media Grafis.

Abstract

This study aims to obtain (1) An overview of the needs of graphic media products in social studies learning, (2) Design of graphic media products in social studies learning, (3) An overview of the validity and effectiveness of graphic media products in social studies. This research is development research for learning purposes. The development procedure refers to the stages of development carried out by stages of Analysis (Analisis), stages of Design (Design), stages of development (Development), stages of Implementation (Implementation), and stages of Evaluation (Evaluation). Data collection techniques used literature studies, observation sheets, interviews and documentation. Data analysis techniques used descriptive qualitative analysis, data analysis of learning media validity and data analysis of practicality of learning media. Based on observations that began from the validation process by 2 learning media experts who have been developed so that the results obtained are very valid and practical which can eventually be used in the learning process and can foster interest in learning that accommodates the involvement of students actively and find their own concepts. Thus the effectiveness of graphic media products in social studies learning has a positive impact on students' interest in learning. The results of field trials are in the practical category.

Keywords: Development, Learning Media, Graphic Media.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang- Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka jelaslah bahwa tujuan pendidikan selain mengarah pada peningkatan kognitif siswa yang dibuktikan dengan hasil belajarnya, juga diharapkan adanya keterampilan serta perubahan sikap dan tingkah laku siswa tersebut.

Untuk itu para ahli pendidikan menawarkan berbagai media pembelajaran yang dianggap dapat membantu guru untuk menumbuhkan minat belajar di sekolah. Hal tersebut sudah diterapkan di sekolah khususnya Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. Namun dalam kenyataannya minat belajar peserta didik masih belum sesuai yang diharapkan. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut, media grafis dipandang oleh peneliti efektif untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran khususnya berkaitan dengan pembelajaran IPS, sehingga hal ini dapat berimplikasi pada peningkatan hasil belajar yang diraih oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul : “Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran IPS pada Sekolah Dasar Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah gambaran kebutuhan produk media grafis dalam pembelajaran IPS pada Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media grafis dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?
3. Bagaimanakah tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan media grafis dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh gambaran kebutuhan produk media grafis dalam pembelajaran IPS pada Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

2. Untuk mendeskripsikan desain produk media grafis dalam pembelajaran IPS dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan produk media grafis dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis penelitian ini adalah:

1. Memberi kontribusi secara signifikan dalam pengembangan ilmu pendidikan.
2. Memperkaya khasanah keilmuan penggunaan media grafis dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Menjadi bahan referensi/rujukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan media grafis dalam pembelajaran IPS, dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

Sedangkan manfaat praktisnya adalah :

1. Sekolah dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran di kelas yang berimplikasi pada peningkatan minat belajar peserta didik.
2. Peserta didik dapat memperkaya aktifitas belajar.
3. Menjadi informasi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media grafis bagi kepentingan pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh setiap individu dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, ketetapan, dan nilai positif. Howard L. Kingsley (tanpa tahun) dalam Joegolan (2013) juga mengatakan bahwa “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Lebih lanjut Abdillah (tanpa tahun) dalam Joegolan (2013) menyimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Dari semua pendapat tersebut terdapat kata perubahan tingkah laku, yang berarti seorang telah menjalani proses belajar jika telah mengalami perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif, dan psikomotor.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam hal

ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang terjadi disekolah merupakan proses yang melibatkan semua aspek yang ada disekitar siswa yang saling terkait satu sama lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran.

2. Minat Belajar

a. Hakikat Minat Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2012:152) Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sementara itu Slameto (1995:180) mengatakan bahwa Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Slameto (1995:2) Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. bahwa minat belajar adalah rasa tertarik atau kecenderungan melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

3. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran IPS

Secara sederhana sebagian guru mengartikan IPS sebagai pembelajaran tentang lingkungan sosial yang harus dipelajari anak didik pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Pembelajaran ini menitik beratkan pada pengalaman anak yang dapat membantu anak untuk mampu bergaul ditengah-tengah masyarakat.

Pendidikan IPS menurut Somantri (2001) dalam Sapriya (2012:11) adalah:“menyederhanakan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.”

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Akhmadlabib (2010) pembelajaran IPS disekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih guna menciptakan generasi yang mandiri.

Ahmadi dan Amri (2011 : 28) mengemukakan tujuan dari mata pelajaran IPS yakni agar anak memiliki kemampuan:

“(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki

kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global”.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membekali siswa agar memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bisa membantu mereka dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang ada dimasyarakat, bangsa, dan negara.

4. Hakikat Media Pengajaran dan Alat-Alat Sederhana Buatan Guru

Anita dan Noorhadi (2014:6) media pengajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan secara langsung dalam pengajaran. Media pengajaran merupakan bagian dari sumber pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan.

Fungsi media secara umum: (1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, (3) meletakkan dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (4) membangkitkan motivasi belajar peserta didik, (5) mempertinggi mutu belajar mengajar.

Seorang guru harus dapat menetapkan media yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu.

5. Hakikat Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Selain fungsi media grafis secara umum tersebut, secara khusus fungsi media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilakukan atau diabaikan bila tidak digrafikan.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan atau biasa disebut dengan *Riset and Development* (R&D) yaitu sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan mengkaji keefektifan dari produk tersebut.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 2 orang pakar media pembelajaran, 3 orang guru kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar dan 30 orang peserta didik pada kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar.
2. Minat adalah rasa tertarik atau kecenderungan melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini ditandai dengan rasa senang, perhatian dalam belajar serta antusias melakukan kegiatan dan mengerjakan tugas yang diberikan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh.
3. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman baru atau latihan yang diperkuat baik ditinjau dari ranah kognitif, psikomotor dan afektif.

D. Model Pengembangan Penelitian

Kegiatan penelitian dan pengembangan media ini dilakukan dalam kegiatan penelitian yang diantaranya adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Salah satu yang menjadi dasar pertimbangan memilih model pengembangan dikarenakan dengan alasan bahwa model ini merupakan model yang cocok untuk mengembangkan produk model media pembelajaran khususnya pengembangan media grafis.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas lima langkah yaitu *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluasi* yaitu dengan mendefinisikan kedalam empat tahap pengembangan media pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis deskriptif kualitatif
Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengelola data hasil review ahli isi/ materi pembelajaran, ahli media dan desain pembelajaran.
2. Analisis data validitas media pembelajaran
Data hasil validitas ahli analisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator.
3. Analisis data kepraktisan media pembelajaran
Selain analisis kevalidan dan efektifitas hendaknya diperhatikan kepraktisan dari produk media grafis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Gambaran kebutuhan pengembangan produk media pembelajaran, dapat diperoleh melalui deskripsi tentang penggunaan media grafis dalam pembelajaran IPS pada Sekolah Dasar Inpres

Unggulan BTN Pemda Kota Makassar pada siswa kelas VI.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis umum

Analisis umum merupakan pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan analisis pembelajaran menggunakan produk media grafis di kelas. Dari hasil analisis ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah konvensional.
- 3) Metode pembelajaran yang biasa dilakukan adalah penggunaan model ceramah, diskusi dan resitasi (penugasan).
- 4) Media ajar yang digunakan hanya sebatas gambar-gambar yang ada di buku paket fungsi hutan.

b. Analisis pengguna atau analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar sesuai dengan rancangan produk media.

c. Analisis materi

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun kembali secara sistematis materi yang relevan dengan produk media grafis.

2. Tahapan Rancangan (*Design*)

Tahapan selanjutnya didesain atau merancang produk media grafis yang tetap mengacu pada analisis secara umum.

3. Rancangan Desain Pengembangan

Adapun rancangan produk media grafis secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Rancangan desain produk media grafis dengan menggunakan bubur koran.
- b. Rancangan produk media grafis menggunakan bubur koran (Fungsi hutan).

4. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap desain, karena tahap desain menjadi acuan pada tahap pengembangan.

a. Pembuatan desain media grafis

Pembuatan desain media grafis mengacu pada rancangan desain.

- 1) Desain *opening*
- 2) *Testing*
- 3) *Publishing*
- 4) Pemaketan (*Packing*)

5. Tahapan Implementasi Kelayakan Produk Media (*Implementation*)

Tahap implementasi dari produk media grafis ini diujicobakan pada peserta didik Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. Produk media grafis diujicobakan selama dua jam pelajaran. Satu jam pelajaran sama dengan 35 menit sehingga dua jam

sama dengan 70 menit. 55 menit dipergunakan untuk mencoba media produk media grafis dan 20 menit dipergunakan untuk mengisi lembar respon peserta didik terhadap produk media.

6. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap implementasi dilakukan beberapa rangkaian kegiatan uji coba sekaligus penilaian terhadap semua jenis instrument yang telah dibuat. Mulai dari instrument pendukung sampai dengan produk media telah dibuat dan telah divalidasi oleh dua orang validator. Selanjutnya 30 orang peserta didik menuliskan respon sesuai dengan pertanyaan yang ada pada lembar respon peserta didik dan lembar tanggapan guru sebanyak 3 orang guru kelas VI SD Inpres unggulan BTN Pemda Kota Makassar.

B. Pembahasan Penelitian

Pengembangan media grafis ini, merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan melalui lima tahapan diantaranya tahapan Analisis (*Analysis*), tahapan Rancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang bertujuan untuk mengimplementasikan produk media grafis pembelajaran pada materi fungsi hutan pada peserta didik kelas VI khususnya pada SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar. Tahapan pengembangan selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mendapatkan produk media pembelajaran yang valid dan praktis.

Tahapan pengembangan selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mendapatkan produk media pembelajaran yang valid dan praktis.

1. Tahap Analisis

Tahap *analysis* merupakan tahap mengumpulkan informasi awal sebagai kebutuhan pengembangan produk media diantaranya Kajian Teoritis, Kajian Emperik dan Analisis Kebutuhan. Berdasarkan hasil kajian teoritis dan kajian emperik melalui kegiatan pengamatan dan diskusi dengan guru, maka diperoleh gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan pembelajaran cenderung didominasi oleh guru, sehingga membatasi peserta didik untuk mengekspresikan idenya sehingga peserta didik merasa jenuh dan cenderung pasif dalam belajar. Melihat permasalahan tersebut dapat dikatakan bahwa perlu untuk mengembangkan produk media pembelajaran sebagai kebutuhan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam setiap pelaksanaan pembelajaran.

2. Tahapan Rancangan (*Design*)

Tahap *design* atau tahap rancangan adalah merupakan tahap proses mendesain produk media grafis pada mata pelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar yaitu menyusun instrument, merancang format awal

berupa pedoman bahan ajar yang meliputi komponen filosofis dan komponen operasional media.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) adalah tahapan selanjutnya yaitu dengan melakukan uji validitas isi dan uji validitas emperik dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk media grafis memiliki kelayakan isi dan praktis.

a. Validasi isi

Validasi isi merupakan sesuatu instrumen untuk mengukur isi (konsep) yang harus diukur. Hal ini berarti validator disimpulkan bahwa keseluruhan komponen dalam penelitian ini yaitu (a) validasi media, (b) validasi lembar tanggapan guru terhadap produk media, (c) validasi respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran dinyatakan valid dan layak diujicoba lapangan dengan sedikit revisi berdasarkan saran ahli media pembelajaran.

b. Validasi emperik

Tahap validasi emperik (kepraktisan) dilakukan pengumpulan data tentang tanggapan guru dan respon peserta didik terhadap produk media grafis pada mata pelajaran IPS. Komponen yang dijadikan acuan kepraktisan adalah seluruh aspek dari lembar tanggapan guru dan respon peserta didik.

4. Kevalidan Media Pembelajaran

Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari syarat kevalidan dan tingkat keterlaksanaan pembelajaran dikelas, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan media pembelajaran dikatakan valid adalah dengan melihat apakah komponen media pembelajaran dapat dilaksanakan oleh guru dan apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Data kevalidan media pembelajaran dan keterlaksanaan media pembelajaran hasil uji coba yang diamati oleh 2 orang pakar media pembelajaran, 3 orang guru kelas VI SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar dan 30 orang peserta didik kelas VI SD Inpres Unggulan Kota Makassar. Secara umum hasil uji coba media pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat valid. Dari hasil uji coba media dilakukan pada 30 orang peserta didik kelas VI SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar diperoleh hasil penilaian validasi repon peserta didik terhadap produk media, maka dapat dijelaskan persentase tingkat pencapaian hasil validasi respon peserta didik dengan tingkat pencapaian 94% berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian data hasil uji coba tanggapan guru terhadap produk media maka dapat dijelaskan persentase tingkat pencapaian hasil tanggapan guru terhadap produk media setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 99%, berada pada kategori sangat valid.

Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil uji coba media grafis khususnya pada mata pelajaran IPS secara umum

memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Media grafis dalam pembelajaran yang telah diuji cobakan dalam pembelajaran sudah bisa dijadikan sebagai prototype final dan cocok digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi fungsi hutan pada mata pelajaran IPS.

5. Kelayakan Media Grafis

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa kelayakan media dalam hal ini media grafis dikategorikan sangat valid. Hasil penelitian tersebut media grafis sudah layak untuk digunakan sebagai media pelengkap dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada penilaian oleh 2 orang pakar media, 3 orang guru kelas IV SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar dan 30 orang peserta didik kelas VI SD Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar yang mengkategorikan media grafis ini kedalam kategori sangat valid. Dengan hasil penilaian ini maka bisa dijadikan sebuah pertimbangan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas dan menjadikan media grafis sebagai alternatif media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran

6. Kelemahan dan Keunggulan Penggunaan Produk Media

Selama proses pembelajaran, dengan menggunakan produk media grafis dapat diuraikan beberapa keunggulan maupun kelemahan sebagai berikut:

a. Kelemahan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Guru masih perlu memahami tentang langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan produk media grafis.
2. Kurang terkontrolnya aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik, sehingga peneliti hanya mencatat satu aktifitas yang paling dominan.
3. Keterbatasan waktu yang digunakan selama kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap pembelajaran fungsi hutan dengan menggunakan produk media grafis.

b. Keunggulan

Beberapa keunggulan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Guru akan lebih mudah mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan mempersiapkan apa yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Peserta didik lebih aktif dalam menggali pengetahuan dengan menggunakan produk media grafis sebagai sumber belajar.
3. Sebagai dasar bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Gambaran kebutuhan menunjukkan bahwa dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan materi fungsi hutan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media grafis merupakan kebutuhan dalam pembelajaran IPS dan dapat menumbuhkan minat belajar yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas VI Sekolah Dasar Inpres Unggulan BTN Pemda Kota Makassar.
2. Desain produk media grafis dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS merupakan media yang masih bersifat sementara, namun melalui tahapan desain media pembelajaran sehingga didesain membentuk aslinya (*prototype*) yaitu membentuk hutan yang masing-masing hutan mempunyai simbol atau ciri-ciri yang berbeda dengan simbol dan warna. Adapun *prototype* yang dihasilkan meliputi: a) media grafis, b) petunjuk media grafis, c) lembar tanggapan guru dan lembar respon peserta didik.
3. Tingkat kevalidan dan kepraktisan instrument penelitian produk media yang diuji validitas oleh ahli media serta hasil yang diperoleh pada evaluasi ini adalah seluruh instrumen dalam penelitian dan produk awal telah layak digunakan hal ini dikarenakan berada pada kategori valid menurut penilaian ahli media. Merujuk pada hasil analisis data berdasarkan lembar tanggapan guru dan lembar respon peserta didik memberikan gambaran dan hasil uji coba produk media grafis dalam pembelajaran telah mendapatkan respon positif dari peserta didik maupun dari guru. Berdasarkan lembar tanggapan guru dan lembar respon peserta didik menunjukkan telah memenuhi kriteria praktis hal ini dikarenakan keseluruhan aspek yang dinyatakan berada pada kategori sangat valid.

B. Saran

1. Produk media grafis masih memiliki keterbatasan baik dari segi tampilan dan penyajian materi yang disediakan. Oleh karena itu untuk guru hendaknya lebih memperhatikan keterkaitan produk media grafis dalam materi pembelajaran agar menghasilkan produk media dengan tampilan yang lebih menarik dan kesesuaian dengan materi pembelajaran.
2. Produk media grafis tidak hanya dikhususkan pada mata pelajaran IPS tetapi diharapkan dapat digunakan pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan waktu pengembangan produk yang lebih lama, sehingga dapat maksimalnya pembuatan revisi

produk dan produk yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi & Amri. 2014. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Akhmadlabib. 2010. Pengertian, Fungsi, Ruang Lingkup, dan Proses Pembelajaran IPS SD, (<http://akhmadlabib.blogspot.com/2010/11/pengertian-fungsi-ruang-lingkup-dan.html>, diakses 6 Januari 2014).
- Arifin, Anwar. (2006). *Format Baru Pengelolaan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Aswar, S. 2012. *Reliabilitas Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Madia.
- Awaliyahhasanah. 2014. Definisi Pendidikan, IPS, dan Pendidikan IPS Menurut Para Ahli, (<http://awaliyahhasanah.blogspot.com/2013/06/definisi-pendidikan-ips-dan-pendidikan.html>, diakses 5 Januari 2014).
- Dahar, RW. 1989. *Teori- Teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Dalyono. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, B,S & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djajadisastro. 1981. *Metode Mengajar*. Bandung : Angkasa.
- Faridanovita. 2014. Pengertian, Tujuan dan Rungan Lingkup IPS, (<http://faridanovita.blogspot.com/2013/04/ips-pengertian-tujuan-dan-ruang-lingkup.html>, diakses 6 Januari 2014).
- Hamalik. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamid. 2014. *Nasib Pendidikan IPS di Kurikulum 2013*, ([http:// uny.ac.id/berita/nasib-pendidikan-ips-di-kurikulum-2013.html](http://uny.ac.id/berita/nasib-pendidikan-ips-di-kurikulum-2013.html), diakses 6 Januari 2014).
- Husamah & Yanur. S. 2013. *Desain Pembelajaran Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Hurlock. 1990. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga.
- Irawan. 1995. *Teori Belajar dan Motivasi Serta Keterampilan Mengajar*. Jakarta : Dikti Pusat Antar Universitas.
- Indah. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Word Sqaare Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Babul Kalumeme Bulukumba. Tesis : Universitas Negeri Makassar.
- Joegolan. 2013. *Pengertian Belajar*, (joegolan.wordpress.com/2009/04/13/, diakses 2 Januari 2015).
- Kemdikbud. 2013. *Pedoman Penilaian di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kusnandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Literaturkti. 2015. Pengertian Hasil Belajar, (<http://literaturkti.blogspot.com/2012/09/pengertian-hasil-belajar.html>, diakses 8 Januari 2015).
- Majestyschool. 2016. *Dasar Pendidikan: Konsep Dan Kebermaknaan Belajar*, (www.majestyschool/multiply.com, diakses 28 Desember 2013).
- Mawardi. 1991. *Paradigma Baru Dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta : Gema Iksan Press.
- Mulyoto. 2015. *Strategi Pembelajaran Di era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Muslich, Masnur. (2015). *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan (Pedoman Bagi Pengelola Lembaga Pendidikan, Pengawas Sekolah, Komite Sekolah, Dewan Sekolah, dan Guru)*. Malang: Bumi Aksara.
- Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurhadifah Amalia. 2014. Analisis Beberapa Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar IPS Siswa SD

- Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Tesis. Tidak diterbitkan. Makassar: PPs UNM.
- Padae. 2009. Perbedaan Hasil Belajar PKn Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Siswa yang Diajar Secara Konvensional. Tesis. Tidak diterbitkan. Kendari: Unhalu.
- Phierda. 2014. *Hakikat Pembelajaran IPS SD*, (<http://phierda.wordpress.com/2014/10/30/hakikat-pembelajaran-ips-sd-2/>, diakses 5 Januari 2014).
- Poerwati & Amri. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rafiuddin. 2008. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Kendari: Unhalu.
- Rafiuddin. 2010. *Konsep Dasar IPS*. Kendari: Unhalu.
- Ridha. 2012. Pemanfaatan Alat-alat Sederhana Buatan Guru dengan Suplemen LKS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Materi Organ Pernapasan Manusia di Kelas V SDN 3 Baruga Kota Kendari. Skripsi. Tidak diterbitkan. Kendari: Unhalu.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi kedua)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sakiman. dkk. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Upi Press.
- Samatowa, Usman. 2006. *Konsep Dasar IPA dan Penerapannya*, Gorontalo: IKIP.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri, Nu'man. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remadja Rosda Karya.
- Suastra dan Pujani. 2014. *Pengembangan Alat- Alat Sederhana Buatan Guru Sebagai Upaya Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar*. Singaraja: IKIP.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gunung Sari II Kota Makassar. Tesis. Tidak diterbitkan. Makassar: UNM.
- Syah Muhibbin. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syah. 2008. *Fungsi atau Peran Guru dalam PBM sebagai Director of Learning*.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011 *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: PT Kloang Putra Timur.
- Widhiieaprilia. 2013. *Defenisi Belajar Menurut Para Ahli*. (http://widhiieaprilia.blogspot.com/p/blog-page_16.html, diakses 2 Januari 2014).
- Yanuar. 2010. Perbandingan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Antara Yang Belajar Kelompok dan Yang Belajar Mandiri Siswa Kelas II SLTP Negeri 2 Raha. Skripsi. Tidak diterbitkan Kendari: Unhalu.

